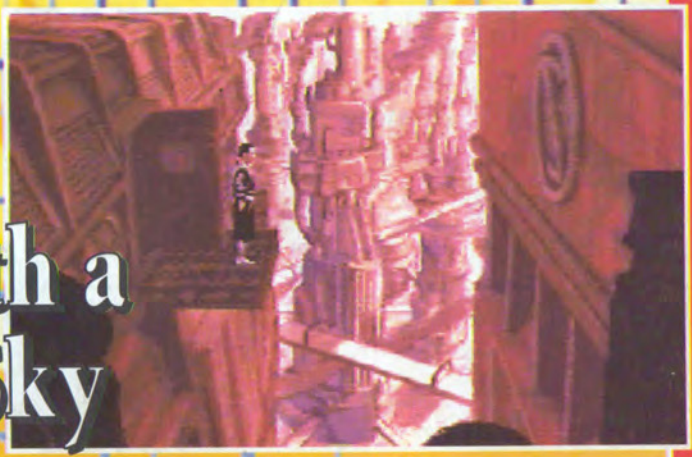
PIXEL mania

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

AMIGA & ATARI

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



Beneath a Steel Sky

Indiana Jones and the fate of Atlantis

&

Beneath a Steel Sky

Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του Indiana Jones and the fate of Atlantis και του Beneath a Steel Sky αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.

Copyright: COMPUPRESS AE

Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Θ. Ραφτόπουλος και Umberto Grelloni

Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.

INDIANA JONES and the fate of Atlantis

Στην αρχική οθόνη της εισαγωγής κάντε LOOK GARGOYLE, που βρίσκετε στην κολόνα. Μετά κάντε LOOK CHEST στο δεξί μέρος της οθόνης και αμέσως μετά LOOK CANDLESTICK. Στο αριστερό μέρος LOOK URN και μετά LOOK PECULIAR STATUE. Η καταπακτή που βρίσκετε κάτω από σας ανοίγει και βρίσκεστε έναν όροφο πιο κάτω. Εδώ στα αριστερά LOOK BIG CRATE, στα ράφια LOOK SHELVES. Στα δεξιά LOOK ARROWHEAD και LOOK SHELVES. Μετά LOOK TOTEM και στη συνέχεια LOOK ROPE. Καθώς πηγαίνετε να πιάσετε το σχοινί, πέφτει ένα άγαλμα και σας ρίχνει στην τρύπα. Ετσι, βρίσκεστε έναν όροφο πιο κάτω. Εδώ, στα δεξιά σας LOOK BOOKS ON POTS, LOOK BOOKS ON TOLLS, LOOK SCHOOL DESK, LOOK BOOKS ON WEAPONS και στην τελευταία βιβλιοθήκη LOOK BOOKS ON DIGSITES. Τέλος, στα αριστερά σας LOOK BOOKS ON STATUES. Η βιβλιοθήκη πέφτει επάνω σας, ανοίγετε τρύπα στο πάτωμα και βρίσκεστε ακόμα έναν όροφο πιο κάτω. Εδώ, στο τραπέζι υπάρχουν τέσσερις γάτες-αγάλματα. Δείτε όλες τις γάτες με τη σειρά, κάνοντας LOOK CAT FIGURINE. Μία από όλες είναι αληθινή. Σας τρομάζει και σας οδηγεί στην ανοιχτή πόρτα. Τώρα βρίσκεστε στο υπόγειο του καυστήρα. Εδώ LOOK DIRTY RAG, αμέσως μετά στα ντουλάπια LOOK LEFT LOCKER, LOOK MIDDLE LOCKER, LOOK RIGHT LOCKER. Μέσα στο δεξί θα βρείτε το horned statue. Πάρτε το. Αυτόματα πηγαίνετε στο γραφείο σας. Στο γραφείο σας βρίσκονται ο Markus και ένας Smith. Αφού τελικά σας πάρει με το τομ το άγαλμα και ανακαλύψετε ότι είναι Γερμανός κατάσκοπος με το όνομα Kerner, φεύγετε και πηγαίνετε από το Barnett College στη Νέα Υόρκη για να βρείτε τη Sophia. Εδώ αρχίζει το κανονικό παιχνίδι.

Προχωρήστε προς το εκδοτήριο εισιτηρίων. Εκεί TALK TO TICKET TAKER. Σας λέει ότι το show της Madame Sophia έχει

αρχίσει. Απαντήστε ό,τι θέλετε. Σας λέει ότι δεν μπορείτε να μπείτε γιατί το θέατρο είναι πλήρες. Στη διπλανή πόρτα κάντε LOOK DOOR. Η πόρτα είναι κλειδωμένη. Προχωρήστε προς το μαγαζί με τις εφημερίδες. Στην εφημερίδα που κρέμεται LOOK AT NEWSPAPER. Είναι σημερινή. Τώρα, PICK UP NEWSPAPER. Γυρίστε προς το θέατρο και κάντε LOOK AT MARQUEE. Τώρα, στον τηλεφωνικό θάλαμο LOOK AT PHONE BOOTH, USE PHONE BOOTH. Προχωρήστε δεξιά. Εδώ υπάρχει η πίσω πόρτα του θεάτρου. Για να μπείτε στο θέατρο υπάρχουν τρεις τρόποι. Ο πρώτος είναι να ανοίξετε δρόμο προς το Fire Escape, μετακινώντας με τις εντολές PUSH και PULL τα κιβώτια

(crates). Ετσι, το πρώτο crate που βρίσκετε στο δρόμο σας κάντε το PUSH, προσπεράστε τα δύο κιβώτια που βρίσκονται δίπλα και στο από μέσα PUSH CRATE. Προχωρήστε προς τα μέσα. Βρίσκεστε από τη μέσα μεριά του πρώτου κιβωτίου που σπρώξατε. Κάντε του πάλι PUSH CRATE. Προχωρήστε στο δρόμο που άνοιξε. Το δρόμο σάς τον κλείνει ένα ακόμα κιβώτιο. Πάλι PUSH CRATE και ο δρόμος ανοίγει. Κάντε τώρα WALK TO FIRE ESCAPE. Βρίσκεστε μέσα στο θέατρο, στα παρασκήνια. Απαντήστε την 1.

Ο δεύτερος τρόπος είναι να ανοίξετε την πίσω πόρτα. Ενας "γορίλας" θα βγει έξω. Απαντήστε 1, 2, 1, 3, 3 και θα σας αφήσει

να περάσετε μέσα από την πίσω πόρτα.

Τέλος, ο τρίτος τρόπος είναι να ανοίξετε την πίσω πόρτα. Οταν ο "γορίλας" βγει, δώστε ως απαντήσεις 1, 1, 2, 3 και θα αρχίσετε να παίζετε ξύλο. Οταν νικήσετε, περάστε από την πόρτα και θα βρεθείτε στα παρασκήνια.

Οποιονδήποτε τρόπο και να ακολουθήσετε είναι σωστός. Στα παρασκήνια, αφού παρακολουθήσετε το πρώτο μέρος της διάλεξης, TALK TO STAGEHAND.

Σας λέει να παρακολουθήσετε. Οταν τελειώσει και το άλλο μέρος, TALK TO STAGEHAND και απαντήστε 1. Σας λέει αργότερα. Πάρτε τώρα την εφημερίδα και GIVE NEWSPAPER TO STAGEHAND. Απαντήστε την 1. Φεύγει. Το πεδίο τώρα είναι ελεύθερο. Πηγαίνετε κοντά στο μηχάνημα με τους μοχλούς και LOOK AT RIGHT LEVER, PUSH RIGHT LEVER, LOOK AT LEFT LEVER, PUSH LEFT LEVER και PUSH BUTTON. Το φάντασμα φεύγει και διακόπτει

τη διάλεξη. Αυτό που θέλατε όμως έγινε. Η Sophia σας είδε. Ερχεται προς το μέρος σας και πηγαίνετε στο γραφείο της. Το γραφείο είναι άνω κάτω. Ο Kerner πρέπει να έχει βάλει το χεράκι του. Παρακολουθήστε την κινηματογραφική σκηνή. Τώρα απαντήστε 3, 4, 4, 2, 3, 1 και πηγαίνετε στην ICELAND. Εκεί, LOOK AT ENCAPMENT, LOOK AT OLD DIG SITE, WALK TO OLD DIG SITE. Προχωρήστε προς τον καθηγητή. Εδώ LOOK AT ICE OBJECT, LOOK AT EEL FIGURINE IN ICE, TALK TO Dr Bjorn Heimdall, απαντήστε 2, 2, 3, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4. Τώρα WALK TO EXIT, WALK TO TRUCK, USE TRUCK. Από το χάρτη που θα εμφανιστεί επιλέξτε τις Αζόρες.

AZORES

Πηγαίνετε στο σπίτι του Costa. Εδώ WALK TO DOOR, OPEN DOOR. Απαντήστε 1, 1. Δεν σας απαντά και κλείνει την πόρτα. Κάτι πρέπει να κάνετε. Ετσι, TALK to Sophia. Επιλέξτε την 2. Τώρα παίρνετε το μέρος της Sophia. Πλησιάστε την πόρτα και OPEN DOOR. Απαντήστε 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Σας ζητά κάποιο αντικείμενο για να σας εμπιστευτεί. Τώρα TALK TO INDY. Επιλέξτε την 1. Προχωρήστε προς το αυτοκίνητο και USE CAR. Από το χάρτη επιλέξτε το TIKAL.

TIKAL

Στα δεξιά σας βρίσκετε ζούγκλα. Εδώ WALK TO ENTRANCE TO THE JUNGLE. Στην οθόνη στην οποία βρίσκεστε υπάρχουν

συνολικά έξι dark jungle paths. Μπείτε στο δεύτερο path από αριστερά. Θα βγείτε στο τελευταίο path. Στην οθόνη υπάρχει και ένα jungle rodent. Προχωρήστε και μπείτε στο path που βρίσκεται αριστερά σας (δεύτερο από δεξιά) και θα βγείτε στο τρίτο από αριστερά. Προχωρήστε στο path που βρίσκεται δίπλα σας (δεξιά). Θα βρεθείτε έξω από τη ζούγκλα σε έναν γκρεμό. Στο δέντρο που υπάρχει LOOK AT TREE. Υπάρχει ένα τεράστιο φίδι. Πρέπει να το ξεφορτωθείτε. Κάντε USE WHIP WIRD GIANT ANACONDA. Δεν γίνεται τίποτα. Προχωρήστε αριστερά και θα βρεθείτε στην οθόνη με τα paths. Τώρα, αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να οδηγήσετε το jungle rodent στην οθόνη με το φίδι. Πώς θα το καταφέρετε; Απλώς πρέπει να πλησιάσετε το rodent χρησιμοποιώντας τα paths. Οταν το πλησιάσετε, USE WHIP TO JUNGLE RODENT. Αφού τελικά καταφέρετε το ζωάκι να πάει στην οθόνη με το φίδι, το φίδι θα του ορμήσει και

θα πέσουν και τα δύο στον γκρεμό. Τώρα, ο δρόμος είναι σχεδόν ελεύθερος. Πηγαίνετε πάλι στην οθόνη με το δέντρο και LOOK AT TREE, WALK TO TREE. Αυτό ήταν. Περάσατε απέναντι. Στη Sophia απαντήστε την 1, 2. Πλησιάστε τα σουβενίρ και LOOK AT LAMP. Προτού τα δείτε, έρχεται ο Sternhart. Στο διάλογο απαντήστε 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Σας κάνει μια ερώτηση. Απαντήστε 1. Είναι λάθος. Για να μπορέσετε να απαντήσετε σωστά, θα πρέπει να συνεργαστείτε με τον παπαγάλο που βρίσκεται στο δέντρο και

επαναλαμβάνει αυτά που λέτε. Ετσι, πλησιάστε τον παπαγάλο και TALK TO PARROT. Απαντήστε την 4 ή κάτι που να έχει σχέση με τους διαλόγους του Πλάτωνα. Σας δίνει μια απάντηση. Τώρα πάλι LOOK AT KEROSENE LAMP. Ερχεται πάλι ο Sternhart. Απαντήστε την 2, σας κάνει την ερώτηση, απαντήστε με την τελευταία (ότι δεν γνωρίζετε). Τώρα, πλησιάστε τον παπαγάλο και επιλέξτε την απάντηση που έχει σχέση με την ερώτηση του Sternhart. Ο παπαγάλος θα σας πει τη σωστή απάντηση. Ετσι, κάντε πάλι LOOK AT KEROSENE LAMP, 2 και απαντήστε αυτό που σας είπε ο παπαγάλος.

Τώρα βρίσκεστε μέσα στο ναό. Εδώ LOOK AT ANIMAL HEAD. Τώρα LOOK AT SPIRAL DESIGNS, LOOK AT SPIRAL DESIGN (αυτό που ξεχωρίζει). Τώρα TALK TO SOPHIA, επιλέξτε την 2. Βγείτε τώρα έξω από το ναό και στα σουβενίρ PICK UP KEROSENE LAMP και πηγαίνετε μέσα στο ναό. Πλησιάστε το spiral design και OPEN KEROSENE LAMP. Τώρα USE OPENED KEROSENE LAMP WITH SPIRAL DESIGN και GET SPIRAL DESIGN. Πλησιάστε το ANIMAL HEAD και USE SPIRAL DESIGN WITH ANIMAL HEAD, LOOK AT ELEPHANT HEAD. Τώρα PULL ELEPHANT'S NOSE. Ανοίγει ένας τάφος. Αφού παρακολουθήσετε τις εξελίξεις, πλησιάστε τη secret door και LOOK AT SECRET DOOR. Πλησιάστε τον τάφο και LOOK AT TOMB. Κάτι γυαλίζει, LOOK AT SHINY BEAD και PICK UP SHINY BEAD. Βγείτε έξω από το ναό και προχωρήστε όλο δεξιά. Βρίσκεστε στο τζιπ. USE TRUCK. Στο χάρτη επιλέξτε την ICELAND.

ICELAND

Προχωρήστε προς την Old DIGE SITE και μπείτε μέσα. Εδώ LOOK AT FROZEN HEIMBALL, TALK TO SOPHIA, απαντήστε την 1 και LOOK AT EXPOSED EEL HEAD. Τώρα USE ORICHALCUM IN EXPOSED EEL

HEAD. Ο πάγος λιώνει και μπορείτε να πάρετε το EEL FIGURINE, PICK UP EEL FIGURINE. Βγείτε έξω και USE TRUCK. Στο χάρτη επιλέξτε τις Αζόρες.

AZORES

Στο σπίτι του Costa χτυπήστε την πόρτα, OPEN DOOR. Απαντήστε με τη σειρά 1, 1. Του δείχνετε το EEL FIGURINE και σας λέει ότι το βιβλίο του Πλάτωνα βρίσκεται στο BARNETT COLLEGE. Αφού παρακολουθήσετε τις διάφορες κινηματογραφικές σκηνές, θα βρεθείτε στο κολέγιο.

BARNETT COLLEGE

Απαντήστε στη Sophia 2, 2. Τώρα, θα πρέπει να ψάξετε για να βρείτε το βιβλίο. Τα μέρη όπου μπορεί να βρίσκεται είναι αρκετά. Αυτό φυσικά είναι τυχαίο. Ετσι, θα σας δείξουμε όλα τα πιθανά μέρη όπου μπορεί να βρείτε το βιβλίο. Αρχικά πηγαίνετε στο γραφείο σας. Βρίσκεστε στο κτίριο απέναντι, OPEN OFFICE DOOR, WALK TO

OFFICE DOOR. Πλησιάστε το ψυγειάκι και OPEN ICE BOX, LOOK AT JAR, PICK UP JAR, CLOSE ICE BOX. Τώρα βγείτε έξω από το γραφείο σας και πηγαίνετε απέναντι στο κολέγιο. Προχωρήστε αριστερά και κατεβείτε τις σκάλες. Βρίσκεστε στο λέβητα. Στα κιβώτια επάνω υπάρχει ένα RAG. PICK UP DIRTY RAG, πλησιάστε τα κάρβουνα και PICK UP COAL. Τώρα WALK TO COAL CHUTE. Δεν μπορείτε γιατί γλιστράει. Βγείτε έξω. Ανεβείτε τις σκάλες. Βρίσκεστε στην αίθουσα με τις βιβλιοθήκες. Εδώ LOOK AT SCHOOL DESK. Υπάρχει μια τσί-

χλα. PICK UP GUM. Τώρα πλησιάστε το σχοινί και USE ROPE. Στο βάθος της αίθουσας υπάρχει ένα TOTEM. Πλησιάστε και LOOK AT TOTEM POLE, PULL TOTEM POLE. Δεν μπορείτε. Τώρα USE JAR OF MAYONNAISE WITH TOTEM POLE, PULL TOTEM POLE, PULL TOTEM POLE. Το φτάσατε στην τρύπα της οροφής, κάντε USE TOTEM POLE. Ανεβαίνετε επάνω. Πλησιάστε το URN και LOOK AT URN, OPEN URN, LOOK AT ASHES, PICK UP ASHES. Βρίσκετε ένα κλειδί. Τώρα WALK TO TRAP DOOR. Πίσω σας βρίσκεται ένα μεγάλο κιβώτιο. Πλησιάστε και PUSH BIG CRATE. Εδώ υπάρχει ένα DUSTY OLD CHEST. Κάντε USE DUSTY KEY WITH DUSTY OLD CHEST. Εδώ είναι το πρώτο πιθανό μέρος όπου μπορεί να βρίσκεται το βιβλίο του Πλάτωνα. Αν όχι, συνεχίστε. Στα ράφια απέναντι υπάρχουν ARROWHEAD, πλησιάστε και PICK UP ARROWHEAD. Τώρα WALK TO GAPING HOLE. Βρίσκεστε στις βιβλιοθήκες. Πλησιάστε τη βιβλιοθήκη που έχει πέσει

κάτω και LOOK AT TIPPED-OVER BOOKCASE. Στην πλάτη της υπάρχουν πέντε βίδες. Κάντε USE DIRTY RAG WITH ARROWHEAD. Τώρα και στις πέντε βίδες USE WRAPPED ARROWHEAD WITH SCREW. Οταν τις ξεβιδώσετε όλες, OPEN TIPPED-OVER BOOKCASE. Εδώ είναι το δεύτερο πιθανό μέρος όπου μπορεί να βρείτε το βιβλίο. Αν όχι, συνεχίστε. Βγείτε έξω και κατεβείτε τις σκάλες. Εδώ USE GUM WITH COAL CHUTE, WALK TO COAL CHUTE. Βρίσκεστε στην αίθουσα με τις γάτες. Εδώ, LOOK AT BOOK επάνω και USE COAL WITH BOOK. Το τρίτο πιθανό μέρος όπου μπορείτε να βρείτε το βιβλίο. Τέλος, πάρτε μία από τις CAT FIGURE - αυτή που μπορείτε. Τώρα WALK TO COAL CHUTE. Εδώ, LOOK AT FURNACE, OPEN FURNACE, USE WAX CAT WITH FURNACE. Εδώ είναι το τέταρτο και τελευταίο μέρος όπου μπορείτε να βρείτε το βιβλίο. Αφού πια έχετε το βιβλίο με τους χαμένους διαλόγους του Πλάτωνα, πηγαίνετε στο γραφείο σας. Με τη Sophia διαβάστε το βιβλίο. Μόλις το διαβάσετε, κάντε κλικ με το ποντίκι και απαντήστε στη Sophia 2, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 2. Σε αυτό το σημείο, ανάλογα με το τι θα απαντήσετε, επιλέγετε το αντίστοιχο path. Σώστε εδώ, για να μπορέσετε να παίξετε και τα τρία. Επιλέγοντας το πρώτο παίζουμε το TEAM PATH, με το δεύτερο FISTS PATH και το τρίτο WITS PATH.

TEAM PATH

Απαντήστε με την 1. Στο χάρτη επιλέξτε το Αλγέρι.

ALGIERS

Προχωρήστε αριστερά και LOOK AT KNIFE-THROWER, TALK TO KNIFE-THROWER, απαντήστε 1, 1, 1. Στη Sophia,

TALK TO SOPHIA απαντήστε 3, 3, 3, 2, 3, 1, αμέσως κάντε PUSH SOPHIA. Παίρνετε ένα μαχαίρι. Προχωρήστε τώρα προς το BACK ALLEY. Εδώ TALK TO SHOPKEEPER και απαντήστε 1, 1, 2, 2. Στη μάσκα που βρίσκεται πίσω σας LOOK AT MASK, PICK UP MASK, TALK TO SHOPKEEPER, 2. Φύγετε και πηγαίνετε στην αρχική οθόνη στο Αλγέρι. Εδώ WALK TO LONG DUSTY PATH BACK TO AIRPORT. Στο χάρτη επιλέξτε το Μόντε Κάρλο.

MONTE CARLO

Απαντήστε 1, 1, 1, 1, 1, 1. Περιμένετε ώσπου να δείτε έναν άνδρα με καφέ κοστούμι. Οταν τον δείτε, αμέσως TALK TO STRANGER. Απαντήστε 1, 2, 1, 3. Τώρα θα σας κάνει μια ερώτηση. Οι σωστές απαντήσεις είναι "error of translation", "to make themselves like gods", "amber", "when the celestial spheres were well aligned". Αφού απαντήσετε τη σωστή, 2, 1. Ετσι, πηγαίνετε στη Sophia. Εδώ υπάρχουν δύο τρόποι να πάρετε το Sunstone από τον Trottier.

Ο πρώτος είναι να απαντήσετε στη Sophia με την 1, στον Trottier απαντήστε με την 3. Σας θέτει μερικές ερωτήσεις, στις οποίες θα πρέπει να απαντήσετε με βάση τη συζήτηση Indy-Trottier που είχε προηγηθεί. Ακολουθεί ένα τεστ που πρέπει να μαντέψετε. Εδώ κάντε SAVE και δοκιμάστε με τη σειρά όλες τις απαντήσεις μέχρι να βρείτε τη σωστή. Οταν τη βρείτε, απαντήστε με τη 2 και το Sunstone είναι δικό σας.

Ο δεύτερος τρόπος είναι να απαντήσετε στη Sophia με τη 2. Αμέσως και χωρίς να χάσετε χρόνο, πίσω σας OPEN CABINET,

PICK UP FLASHLIGHT, στο κρεβάτι PICK UP BEDSPEAD και τέλος στον τοίχο OPEN FUSE BOX, USE CIRCUIT BREAKER. Τα φώτα κλείνουν. Τώρα USE BEDSPEAD, USE MASK, USE FLASHLIGHT. Ντυμένος φάντασμα τρομάζετε τον Trottier και παίρνετε το Sunstone. Τώρα TALK TO SOPHIA, OPEN DOOR, WALK TO DOOR και USE TAXI. Στο χάρτη επιλέξτε το Αλγέρι.

ALGIERS

Προχωρήστε όλο αριστερά και WALK TO BACK ALLEY. Εκεί TALK TO SHOPKEEPER και απαντήστε 1, 3, 1, 1, 1, 1. Αφού παρακολουθήσετε τις κινηματογραφικές σκηνές, απαντήστε 1, 1, 1, 2. Σας προσφέρει κάποια αντικείμενα, τα οποία μπορείτε να δείτε επιλέγοντας τη 2. Επιλέξτε ένα αντικείμενο στην τύχη. Φύγετε και πηγαίνετε στο GROCER. Εκεί TALK TO GROCER 1, 1, 1, 2. Του δίνετε το αντικείμενο που πήρατε προηγουμένως από τον Omar. Αν του αρέσει, θα σας δώσει το SQUAB-ON-A-STICK. Αν όχι, πηγαίνετε στον Omar, αλλάξτε το αντικείμενό σας με κάποιο άλλο και δοκιμάστε ξανά. Αυτό θα πρέπει να το κάνετε ώσπου να βρείτε το αντικείμενο που θέλει ο GROCER. Οταν τελικά πάρετε το SQUAB-ON-A-STICK, πηγαίνετε στο ζητιάνο και GIVE SQUAB-ON-A-STICK TO BEGGAR. Σας δίνει ένα BALLON TICKET. Τώρα WALK TO ROOF, TALK TO BALLON MAN, GIVE BALLON TICKET TO BALLON MAN και WALK TO HYDROGEN-FILLED BALLON. Οταν το αερόστατο απογειωθεί, USE BLOOD-STAINED KNIFE WITH ROPE και είστε ελεύθερος. Τώρα, θα πρέπει να προσγειώσετε το αερόστατο όπου βλέπετε "Nomad Camp". Εκεί, θα πρέπει να κάνετε GIVE MAP TO NOMAD και αυτοί σιγά-σιγά θα σας καθοδηγήσουν στο σημείο Χ. Οταν το βρείτε, πλησιάστε σε αυτό και με το αερόστατο θα σας πυροβολήσουν και θα πέσετε. Στο έδαφος κάντε WALK TO DIG SITE. Η Sophia θα πέσει στην τρύπα.

Εδώ WALK TO LADDER. Προχωρήστε προς τη σκοτεινή οθόνη και με την εντολή TOUCH εντοπίστε το Sharp Wood Thing, PICK UP SPEAR, TOUCH METAL THING, TOUCH METAL CUP, TOUCH LONG TUBULAR THING, PICK UP SLEEPING SNAKE, TOUCH BLUNT WOOD THING, PICK UP WOODEN PEG, TOUCH CLAY THING, PICK UP CLAY JAR. Στον generator

κάντε USE SWITCH. Δεν έχει βενζίνη. Κάντε τώρα WALK TO LADDER. Πλησιάστε στο TRUCK και LOOK AT GAS TANK, OPEN GAS TANK, USE HOSE WITH GAS TANK, USE CLAY JAR WITH END OF HOSE και PICK UP HOSE, CLOSE TANK GAS. Προχωρήστε προς τη σκάλα, WALK TO LADDER, TOUCH METAL CAP, OPEN GAS CAP, USE GAS-FILLED JAR WITH GAS FILLER PIPE και τέλος USE METAL THING. Το φως ανάβει. Πλησιάστε την τοιχογραφία και LOOK AT PAINTING, PUSH PAINTING OF ROUND OBJECT, LOOK AT SECRET OPENING. Προχωρήστε όλο δεξιά. Εδώ LOOK AT CRUMBLING WALL, USE SHIP RIB WITH CRUBLING WALL, LOOK AT MURAL. Τώρα USE WOODEN PEG WITH MURAL, USE SUNSTONE WITH PEG IN HOLE, LOOK AT STONE DISK. Εδώ θα πρέπει να γυρίσετε το δίσκο κατάλληλα, ώστε τα σημάδια (ήλιος-φεγγάρι...) να βρίσκονται σωστά τοποθετημένα κάτω από το tall horn, όπως περιγράφονται στο βιβλίο του Πλάτωνα στον τρίτο συνδετήρα. Αν τα τοποθετήσετε σωστά, θα ανοίξει μια πόρτα και θα βγει η Sophia. Θα σας δώσει δύο αντικείμενα. Τώρα PICK UP STONE DISK, PICK UP PEG IN HOLE. Προχωρήστε προς τον generator και OPEN GENERATOR, USE BUTTON, PICK UP CERAMIC THING και WALK TO LADDER. Πλησιάστε το truck. Εδώ USE SPARK PLUG WITH ENGINE, USE DISTRIBUTOR CAP WITH ENGINE, CLOSE HOOD, OPEN DOOR, USE TRUCK. Στο χάρτη επιλέξτε την Κρήτη.

CRETE

Κάντε κλικ με το ποντίκι στα σκαλιά και προχωρήστε όλο αριστερά, WALK TO PATH. Ανεβείτε στη γέφυρα και προχωρήστε όλο αριστερά. Στο τέλος θα βρείτε ένα

όργανο. Κάντε LOOK AT SURVEYOR'S INSTRUMENT, PICK UP TRANSIT. Πηγαίνετε τώρα στον αρχαιολογικό χώρο και μπείτε σε όλα τα δωμάτια. Σε κάποιο από αυτά θα δείτε μια τοιχογραφία (MURAL). Τώρα, στην οθόνη όπου βρίσκεται μια καφετιά πέτρα (STONE). Πλησιάστε την και PUSH STONE. Υπάρχει ένα άγαλμα από κάτω, λίγο πιο δεξιά υπάρχει άλλη μια πέτρα (STONE) και εκεί PUSH STONE και θα βρείτε το δεύτερο άγαλμα. Πλησιάστε το TAIL STATUE και USE TRANSIT WITH BULL'S TAIL STATUE, USE TRANSIT. Πατήστε ανάλογα τα κουμπιά, ώστε η στόχευση να γίνει ακριβώς στην κόψη του δεξιού horn. Τώρα, πηγαίνετε στο άλλο άγαλμα και USE TRANSIT WITH BULL'S HEAD STATUE, USE TRANSIT. Πατήστε ανάλογα τα κουμπιά, ώστε η στόχευση να γίνει ακριβώς στην κόψη του αριστερού horn. Αν τα κάνετε όλα σωστά, θα δημιουργηθεί ένα X στο έδαφος. Τώρα, LOOK AT X MARKS THE SPOT, USE SHIP RIB WITH X MARKS THE SPOT και θα βρεί-

τε το Moonstone. Προχωρήστε δεξιά προς τη γέφυρα και φύγετε από την οθόνη. Συνεχίστε να προχωράτε δεξιά, ώσπου να φτάσετε στο STONE PEDESTAL. Εδώ USE SUNSTONE WITH STONE PEDESTAL, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE. Τώρα LOOK AT MOONSTONE. Τοποθετήστε το Sunstone όπως και την προηγούμενη φορά και το MOONSTONE όπως αναφέρεται στο βιβλίο. Πατήστε το Spindle και θα ανοίξει μια πόρτα. Πάρτε τώρα το MOONSTONE και το SUNSTONE και WALK TO SECRET ENTRANCE. Εδώ υπάρχουν τρεις κεφαλές αγαλμάτων. Πάρτε με την εντολή PICK UP τις δύο πιο αριστερά. WALK TO DOORWAY. Από εδώ USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM. Προχωρήστε μια

οθόνη βόρεια, αριστερά, βόρεια. Εδώ LOOK AT STATUE HEAD, USE WHIP WITH STATUE HEAD, πλησιάστε το κεφάλι και θα κατεβείτε.

Εδώ, LOOK AT PROFESSOR STERNHART, PICK UP WORLD STONE, PICK UP STAFF, LOOK AT NOTE.

Στο νερό που τρέχει WALK TO WATERFALL, LOOK AT WATERFALL, USE CHAIN. Προχωρήστε μια οθόνη αριστερά και στην κλειστή πόρτα USE STATUE HEAD WITH SHELF και για τα τρία. Μπείτε στην πόρτα που άνοιξε και προχωρήστε μία οθόνη βόρεια και μία δεξιά. Εδώ USE STAFF WITH CHOCK.

Προχωρήστε μία οθόνη αριστερά, βόρεια, δεξιά, δεξιά και USE STAFF WITH STATUE MOUTH, επάνω PICK UP GOLD BOX. Προχωρήστε αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια, ανεβείτε στην πλατφόρμα.

Εδώ προχωρήστε βόρεια. Στην κλειστή πόρτα LOOK AT GATE, LOOK AT PULLEY, LOOK AT HOLE, TALK TO SOPHIA 2, 3, 2, 1. Μπείτε μέσα. Προχωρήστε βόρεια, δεξιά,

δεξιά. Εδώ OPEN GOLD BOX, USE ORICHALCUM IN OPENED GOLD BOX, CLOSE GOLD BOX, TALK TO SOPHIA, 3, 3, 1, 1, 1, USE AMBER FISH ON STRING. Δείχνει τον τοίχο. Τώρα USE SHIP RIB WITH WALL, OPEN DOOR, WALK TO DOOR, προχωρήστε δεξιά. Βρίσκετε ένα μοντέλο της Ατλαντίδας. Στο κέντρο του USE SUNSTONE WITH SPINDEL, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE, LOOK AT WORLDSTONE. Βάλτε το SUNSTONE

και το MOONSTONE όπως προηγουμένως και το WORLDSTONE όπως λέει το βιβλίο. Αν τα κάνετε σωστά, θα ανοίξει μια πόρτα. Πάρτε τους δίσκους και WALK TO DOOR. Στον Kernel απαντήστε 1, 1. Στον τοίχο απέναντι USE SHIP RIB WITH ROCK WALL. Προχωρήστε στο υποβρύχιο, ανεβείτε στον πύργο και OPEN HATCH. Πλακώστε τον καπετάνιο και όταν εμφανιστεί το υποβρύχιο στη θάλασσα, κάντε κλικ σε αυτό.

ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ

Στα δεξιά σας TALK TO INTERCOM, 1. Αριστερά LOOK AT BIG LEVER, PUSH BIG LEVER. Κατεβείτε ένα επίπεδο. Προχωρήστε αριστερά, στην κουζίνα PICK UP BREAD, PICK UP COLD CUTS, PICK UP PORCELAIN MUG, USE TWO SLICES OF BREAD WITH SOME COLD CUTS. Προχωρήστε αριστερά. LOOK AT LEVER, PUSH LEVER, κλικ υποβρύχιο, LOOK AT SWITCH,

PUSH SWITCH, κλικ υποβρύχιο. Προχωρήστε δεξιά. Στην κουζίνα OPEN TRAP DOOR. Κατεβείτε. Εδώ LOOK AT BATTERY ACID, USE PORCELAIN MUG WITH BATTERY ACID. Προχωρήστε δεξιά. Πλησιάστε το χώρισμα και TALK TO SOPHIA, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Προχωρήστε αριστερά και ανεβείτε επάνω από το TRAP DOOR. Προχωρήστε δεξιά και στη σκάλα κάτω. Στο φρουρό απαντήστε 1, στη Sophia 1, 1, 1. Κάντε PICK UP PLUNGER.

Ανεβείτε τώρα ένα επίπεδο και προχωρήστε δεξιά. Εδώ OPEN TRAP DOOR, WALK TO LADDER. Βρίσκεστε στο πίσω μέρος του χρηματοκιβωτίου, κάντε USE ACID-FILLED MUG WITH STRONG BOX. Ανεβείτε επάνω, προχωρήστε αριστερά και κατεβείτε τη σκάλα και USE TINY KEY WITH EMERGENCY RUDDER CONTROL, LOOK AT WHEEL, PUSH WHEEL. Ανεβείτε στον πύργο του υποβρυχίου και USE PLUNGER WITH BROKEN LEVER, PUSH PLUNGERIZED LEVER. Τώρα θα πρέπει να βάλετε το υποβρύχιο μέσα στο AIRLOCK. Φτάσαμε στην Ατλαντίδα.

FISTS PATH

Απαντήστε την 3 στη Sophia και θα αρχίσετε το FISTS PATH. Συνεχίστε με την 1, 1. Στο χάρτη επιλέξτε το Μόντε Κάρλο.

MONTE CARLO

Περιμένετε ώσπου να εμφανιστεί ο TROTTIER (καφέ κοστούμι). TALK TO STRANGER, 1, 2, 1, 1. Απαντήστε την ερώτηση. Τις σωστές απαντήσεις τις έχουμε γράψει στο TEAM PATH (MONTE CARLO). Σας δίνει την κάρτα του. Κάντε USE TAXI. Στο χάρτη επιλέξτε την Αλγερία.

ALGIERS

Προχωρήστε όλο αριστερά και WALK TO BACK ALLEY. Εδώ TALK TO SHOPKEEPER, 1, 1, 2, GIVE BUSINESS CARD TO SERVANT. Ακολουθήστε τον. Με το κόκκινο σκουφί είναι εύκολο να είστε από πίσω του. Κάποια στιγμή θα μπει στο σπίτι του Omar.

Κάντε και εσείς κλικ και μπείτε. Μέσα βρίσκεται ένας Γερμανός, κάντε USE WHIP WITH HANGING CROCKERY. Στον Omar πείτε 2, 1 και μόλις φύγει, PICK UP POLE, PICK UP STATUE, PICK UP BLACKBIRD STATUE, USE POLE WITH HANGING CLOTH. Τώρα USE CAMEL, πηγαίνετε στην έρημο. Εδώ θα πρέπει να πάτε στα NORMAD CAMP και να πάρετε πληροφορίες. Αυτοί θα σας οδηγήσουν στο X. Στη διαδρομή, αν πέσετε σε Γερμανούς, πλακώστε τους. Οταν φτάσετε στο X, προχωρήστε αριστερά. Προχωρήστε στη σκάλα και στη σκοτεινή οθόνη. Εδώ TOUCH METAL THING, TOUCH LITTLE METAL THING, TOUCH METAL CUP, PUSH SWITCH. Τώρα PICK UP CLAY JAR, PICK UP WOODEN PEG, PICK UP SHIP RIB. Στα αριστερά υπάρχει μια τοιχογραφία, LOOK AT PAINTING, LOOK AT PAINTING OF ROUND OBJECT, PUSH PAINTING OF ROUND OBJECT, PICK UP STONE DISK. Στα δεξιά, USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL, USE WOODEN PEG WITH MURAL, USE SUNSTONE WITH PEG IN HOLE, LOOK AT STONE DISK. Με βάση το βιβλίο του Πλάτωνα τοποθετήστε το SUNSTONE. Αν το τοποθετήσετε σωστά, η πόρτα ανοίγει και WALK TO SECRET DOOR. Ενας Γερμανός βρίσκεται επάνω, απαντήστε 1 και USE WHIP WITH GUNTOTTING NAZI και πλακώστε τον. Προχωρήστε αριστερά και WALK TO ROPE LADDER, USE ROPE LADDER. Με το αερόστατο πηγαίνετε βόρεια και θα φτάσετε στην Κρήτη.

CRETE

Οταν πέσετε με το αερόστατο, WALK TO PATH. Αυτό το κομμάτι είναι ίδιο με αυτό του TEAM PATH. Ετσι, κάντε ακριβώς ό,τι

γράψαμε προηγουμένως. Αφού τοποθετήσετε το SUNSTONE και το MOONSTONE, γυρίστε το Sunstone όπως πριν και το MOONSTONE όπως περιγράφει το βιβλίο (τρίτο κλιπ). Αν τα βάλετε σωστά, μία πόρτα ανοίγει. Ενας Γερμανός βγαίνει, απαντήστε 2, 1, 1, 1, πλακώστε τον. Πάρτε τους δίσκους και μπείτε στο πέρασμα. Πάρτε τις δύο κεφαλές αγαλμάτων και προχωρήστε βόρεια. Κάντε USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM. Προχωρήστε βόρεια, αριστερά. Τοποθετήστε στο ράφι και τα τρία αγάλματα - κεφάλια και η πόρτα ανοίγει. Μην μπείτε μέσα, προχωρήστε βόρεια. Εδώ USE WHIP WITH STATUE HEAD. Προχωρήστε στην πλατφόρμα. Κάτω LOOK AT PROFESSOR STERNHART, LOOK AT NOTE, PICK UP STAFF, LOOK AT WATERFALL, USE CHAIN. Επάνω προχωρήστε αριστερά και μπείτε στην πόρτα που ανοίγει με τα κεφάλια. Προχωρήστε βόρεια, δεξιά. Εδώ USE STAFF WITH CHOCK. Προχωρήστε αριστερά, βόρεια, δεξιά, δεξιά, USE STAFF WITH STATUE MOUTH, PICK UP GOLD BOX.

Προχωρήστε αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια, δεξιά (μέσω σκαλιών). Εδώ υπάρχει μια κλειστή πόρτα, κάντε PUSH DOOR 4 φορές και θα ανοίξει. Μπείτε μέσα. Εδώ USE WHIP WITH STONE OUTCROPPING. Προχωρήστε προς τη βορινή έξοδο. Κάντε WALK TO SLAB, σας ακούν, γρήγορα WALK TO SLAB. Κρύβεστε στο δεξί. Μόλις

ο Γερμανός έρθει μπροστά σας, PUSH SLAB. Προχωρήστε βόρεια. Στον άλλο Γερμανό απαντήστε 2 και πλακώστε τον. Προχωρήστε τώρα βόρεια και μπείτε στην τέταρτη πόρτα από δεξιά. Στον Γερμανό απαντήστε την 1, πλακώστε τον. Προχωρήστε βόρεια. Τώρα μπείτε στη δεύτερη πόρτα από δεξιά. Στον Γερμανό απαντήστε την 1, πλακώστε τον. Προχωρήστε αριστερά. Στον Γερμανό απαντήστε 3 και πλακώστε τον. Προχωρήστε στην αριστερή πόρτα.

Εδώ PUSH HANGING COLUMN OF ROCK. Προχωρήστε βόρεια, δεξιά πόρτα, βόρεια, δεξιά, εδώ PICK UP STALACTITE. Προχωρήστε δεξιά, δεξιά. Εδώ USE STALACTITE WITH BOULDER, προχωρήστε δεξιά. Οταν πηγαίνετε να παλέψετε, πατήστε ESCAPE. Τώρα, στη δεξιά φραγμένη πόρτα USE SHIP RIB WITH BOULDER. Μπείτε τώρα μέσα και θα δείτε τον Γερμανό πλακωμένο από την πέτρα. Κάντε LOOK AT ARNOLD. Προχωρήστε στην οθόνη που πέφτει το νερό και OPEN GOLD BOX, USE ORICHALCUM IN OPENED GOLD BOX, CLOSE OPEN GOLD BOX, USE AMBER FISH ON STRING. Βρίσκετε το PIT. Αν όχι, ψάξτε με τον ίδιο τρόπο στα δωμάτια. Μόλις το βρείτε, TALK TO PIT, 3, 1, USE WHIP WITH PIT. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τον Arnold και προχωρήστε αριστερά. Βρίσκετε το μοντέλο της Ατλαντίδας. Εδώ USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE. Τοποθετήστε το SUNSTONE και το MOONSTONE όπως προηγουμένως και το WORLDSTONE όπως λέει το βιβλίο. Αν τα κάνετε σωστά, μία πόρτα θα ανοίξει. Πάρτε τους δίσκους και μπείτε στην έξοδο. Εδώ LOOK AT STONE POINTER, WALK TO LABYRINTH EXIT. Στο χάρτη επιλέξτε τη Σαντορίνη.

THERA

Στη Sophia απαντήστε την 1. Τώρα TALK TO CAPTAIN. Απαντήστε 2, 1, 1. Σας ρωτάει τα μίλια (απαντήστε αυτό που γράφει το βιβλίο τρίτος συνδετήρας διαιρώντας το με το 10). Σας ρωτάει κατεύθυνση. Πείτε την

αντίθετη από αυτή που γράφει το βιβλίο (τρίτο συνδετήρα). Συνεχίστε λέγοντας 3, 2. Προχωρήστε όλο αριστερά και WALK TO PATH AWAY FROM DOCK. Στη Sophia απαντήστε με τη 2. Στο βουνό, σε μία από τις τοποθεσίες Gap, Notch, Cleft, υπάρχει ένα τσιπ των Γερμανών.

Μπροστά ακριβώς από αυτό PICK UP TIRE REPAIR KIT. Γυρίστε στην προβλήτα και ξανά TALK TO CAPTAIN. Δώστε τα στοιχεία και κλείστε τη συζήτηση με την 1. Οταν φτάσετε στο σημείο OPEN STORAGE LOCKER, USE TIRE REPAIR KIT WITH PUNCTURED DIVING SUIT, USE AIR-HOSE WITH REPAIRED SUIT, USE REPAIRED DIVING SUIT WITH HOSE. Τώρα PULL AIR COMPRESSOR SWITCH, USE HOIST WITH INDY IN DIVING SUIT.

Πέφτετε στο βυθό. Στην επιφάνεια, ο Kerner αιχμαλωτίζει τη Sophia. Σας κόβουν το οξυγόνο. Σε ελάχιστο χρόνο πρέπει να βρείτε την είσοδο στην Ατλαντίδα. Ετσι ψάξτε στα γρήγορα τις εισόδους στο βυθό. Φτάσατε στην Ατλαντίδα.

WITS PATH

Απαντήστε τη 2 στη Sophia και θα αρχίσει το WITS PATH. Συνεχίστε με την 1. Στο χάρτη επιλέξτε το Μόντε Κάρλο.

MONTE CARLO

Μόλις δείτε τον TROTTIER, TALK TO STRANGER, απαντήστε 1, 2, 1, 1. Θα σας κάνει μία ερώτηση. Απαντήστε με βάση τις απαντήσεις που γράψαμε στο TEAM PATH. Τώρα USE TAXI. Στο χάρτη επιλέξτε το Αλγέρι.

ALGIERS

Προχωρήστε προς τα αριστερά και WALK TO BACK ALLEY. Εδώ TALK TO STOREKEEPER, απαντήστε 1, 1, 1, GIVE BUSINESS CARD TO SERVANT. Ακολουθήστε τον. Θα βρεθείτε στην οθόνη (γενική). Ακολουθήστε τον (γκρι κουκκίδα). Είναι αρκετά δύσκολο. Αν τελικά τα καταφέρετε, θα σας οδηγήσει στο σπίτι του Omar. Αν τελικά τον χάσετε, ακολουθήστε την κόκκινη κουκκίδα. Οταν αυτή φτάσει στην αγορά (κόκκινη κουκκίδα), πηγαίνετε και εσείς.

Στην κανονική οθόνη TALK TO MAN IN RED FEZ, 4, 3, 1, 3, 1, 2, και σας δίνει το red fez. Πηγαίνετε και πάλι στον καταστηματάρχη και TALK TO SERVANT, 3, 2, GIVE BRIGHT RED FEZ TO SERVANT. Απαντήστε σε σχέση με την απάντηση που σας έδωσε προηγουμένως. Ξανά TALK TO SERVANT, 1. Ακολουθήστε τον. Τώρα είναι εύκολο να τον ακολουθήσετε με το κόκκινο φέσι. Μόλις μπει στο σπίτι του Omar, μπείτε και εσείς. Μόλις ο υπηρέτης φύγει, πλησιάστε την CLOSET. Μόλις ο Omar μπει μέσα σε αυτή, CLOSE CLOSET DOOR. Τον κλείνετε μέσα. Τώρα PICK UP POLE, PICK UP BLACKBIRD STATUE, PICK UP STATUE, USE BAMBOO STICK WITH HANGING CLOTH. Τώρα USE CAMEL.

Στην έρημο ακολουθήστε την ίδια τακτική όπως και στα άλλα paths. Οταν βρείτε το X, WALK TO DIG SITE, WALK TO LADDER. Στη σκοτεινή οθόνη TOUCH SHIP RIB, PICK UP SHIP RIB, TOUCH LONG TUBULAR THING, PICK UP SLEEPING SNAKE, TOUCH CLAY THING, PICK UP CLAY JAR. Ανεβείτε πάλι επάνω. Στο φορτηγό OPEN GAS TANK, USE HOSE WITH GAS TANK, USE CLAY JAR WITH END OF HOSE, PICK UP HOSE. Πηγαίνετε πάλι στο σκοτεινό δωμάτιο και TOUCH METAL THING, TOUCH METAL CAP, OPEN GAS CAP, USE CLAY JAR WITH GAS FILLER PIPE, TOUCH METAL THING, USE SWITCH. Τώρα προχωρήστε αριστερά και στην τοιχογραφία LOOK AT PAINTING, PUSH PAINTING OF ROUND OBJECT, PICK UP STATUE. Προχωρήστε όλο δεξιά και USE SHIP RIB CRUMBLING WALL, LOOK AT MURAL. Τώρα, πλησιάστε τον GENERATOR και κάντε OPEN GENERATOR, USE BUTTON, PICK UP CERAMIC THING και ανεβείτε επάνω.

Στο φορτηγό OPEN HOOD, USE SPARK PLUG WITH ENGINE. Τώρα USE ORICHALCUM IN STATUE (αυτό που βρήκατε), USE STATUE WITH SPARK PLUGS, CLOSE HOOD, OPEN DOOR, PICK UP

TELEGRAM και τέλος USE TRUCK. Στο χάρτη επιλέξτε το Μόντε Κάρλο.

MONTE CARLO

Μόλις δείτε τον TROTTIER, TALK TO TROTTIER, 1, αμέσως TALK TO TROTTIER, 1, αμέσως TALK TO TROTTIER, 1. Τον απαγάγουν οι Γερμανοί και τους ακολουθείτε με το αυτοκίνητο. Με το δικό σας αυτοκίνητο, τρακάρετέ τους όσες φορές χρειάζεται, ώστε να σταματήσουν. Τώρα TALK TO TROTTIER, 2, 4, 4, 1, 2, 1, 2, 1, 1. Τώρα θα πρέπει να βρείτε την οδό που σας έδωσε. Οταν τη βρείτε, LOOK AT DRAIN, OPEN DRAIN, WALK TO STREET και πηγαίνετε στο ξενοδοχείο. Τώρα USE TAXI. Από το χάρτη επιλέξτε τη Σαντορίνη.

THERA

TALK TO PORT AUTHORITY, 1, 1, 1. Αριστερά PICK UP FISH NET, PICK UP VERY LARGE BASKET, 1. Προχωρήστε προς το βουνό. Στο βουνό υπάρχουν τα GAP, NOTCH, CLEFT. Σε μία από αυτές τις τοποθεσίες θα βρείτε ένα κιβώτιο. Πλησιάστε το και CLOSE CRATE, PICK UP INVOICE. Τώρα WALK TO ENTRANCE, προχωρήστε αριστερά και PICK UP ENTRENCHING TOOL, OPEN ENTRENCHING TOOL.

Τώρα CLOSE DOOR, USE SUNSTONE WITH PEG. Τοποθετήστε το Sunstone ανάλογα με την περιγραφή του βιβλίου (τρίτος συνδετήρας). Αν γίνει σωστά, θα ακουστεί ένα κλικ. Τώρα OPEN DOOR, PICK UP CARVED SIGN, CLOSE DOOR, PICK SUNSTONE. Προχωρήστε τώρα προς την έξοδο. Εχει γίνει κατολίσθηση και η πόρτα είναι κλειστή. Κάντε USE OPEN ENTRENCHING TOOL WITH BLOCKED DOOR. Πηγαίνετε και πάλι στην αποβάθρα, PICK UP LARGE BASKET, 1, PICK UP

LARGE BASKET, OPEN CRATE, 1, OPEN CRATE, PICK UP LARGE RUBBER BALLON. Πηγαίνετε και πάλι στην τοποθεσία με το κιβώτιο. Εδώ USE FISH NET WITH VERY LARGE BASKET, USE FISH NET TIED TO BASKET WITH LARGE RUBBER BALLON, USE HOSE WITH DEFLATED BALLON RIG, USE DEFLATED BALLON RIG WITH HOSE WITH VENT.

Τώρα USE FULLY INFLATED BALLON. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το υποβρύχιο (συνήθως 1 οθόνη νότια, 1 οθόνη αριστερά). Οταν το βρείτε, προσγειωθείτε επάνω του. Ανεβείτε στον πύργο και OPEN HATCH. Μπείτε μέσα, κατεβείτε ένα επίπεδο και TALK TO GUARD, 1. Προχωρήστε αριστερά και PICK UP BREAD, PICK UP COLD CUTS, USE SOME COLD CUTS WITH TWO SLICES OF BREAD. Προχωρήστε δεξιά και GIVE SUBMARINE SANDWICH TO GUARD. Τώρα OPEN LOCKERS, PICK UP MOONSTONE, PICK UP TORPEDO

INSTRUCTIONS, CLOSE LOCKERS. Προχωρήστε δεξιά και PICK UP CLOTHESLINE, PICK UP OIL RAG. Προχωρήστε αριστερά ως το τέρμα. Εδώ USE OILY RAG WITH WIRES, USE TORPEDO INSTRUCTIONS WITH CONTROL PANEL, PUSH LAUNCH LEVER. Τώρα OPEN TRAP DOOR και προχωρήστε όλο δεξιά. Στο τέλος USE TORPEDO INSTRUCTIONS WITH CONTROL PANEL, USE CLOTHESLINE WITH LAUNCH LEVER, OPEN TORPEDO TUBE, WALK TO TORPEDO TUBE, PULL CLOTHESLINE. Βρίσκεστε στην Κρήτη.

CRETE

Εδώ USE SUNSTONE WITH STONE PEDESTAL, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE. Τοποθετήστε το Sunstone όπως προηγουμένως και το Moonstone όπως λέει το βιβλίο του Πλάτωνα. Μια πόρτα ανοίγει. Πάρτε τους δίσκους και μπείτε σε αυτή. Κάντε ακριβώς τα ίδια που έχω

γράψει για το FITS PATH, μέχρι το σημείο όπου θα βρείτε τον PROFESSIONAL STERNHART. Εδώ PICK WORLDSTONE, PICK UP WOOL SCARF, PICK UP STAFF, LOOK AT WATERFALL, USE CHAIN. Επάνω προχωρήστε αριστερά και μπείτε στην πόρτα που ανοίγει με τα κεφάλια. Προχωρήστε βόρεια, δεξιά. Εδώ USE STAFF WITH CHOCK. Προχωρήστε αριστερά, βόρεια, δεξιά, δεξιά και USE STAFF WITH STATUE MOUTH, PICK UP GOLD BOX. Προχωρήστε βόρεια, στο microtaur, LOOK AT HATCH, USE STATUE WITH HATCH, USE ORICHALCUM IN STATUE (IN MACHINE), WALK TO HOLE. Βρίσκεστε στο μοντέλο της Ατλαντίδας. Τοποθετήστε τους δίσκους (και τους 3) στο SPINDLE του Sunstone και του Moonstone όπως προηγουμένως και τον Worldstone όπως περιγράφει το βιβλίο (τρίτος συνδετήρας). Αν γίνει σωστά, ανοίγει μια πόρτα.

Πάρτε τους δίσκους και μπείτε μέσα σε αυτή. Εδώ OPEN GOLD BOX, USE ORICHALCUM IN OPENED GOLD BOX, CLOSED OPENED GOLD BOX. Τώρα USE CLOTHESLINE WITH COMB, USE WOOL SCARF WITH COMB ON A STRING, USE CHARGED COMB ON A STRING. Σας δείχνει δεξιά. Προχωρήστε μια οθόνη δεξιά και USE CHARGED COMB ON A STRING. Κάντε τώρα LOOK AT SOME BONES.

Ξανά USE WOOL SCARF WITH COMB ON A STRING, USE CHARGED COMB ON STRING. Μπορεί να σας δείξει ένα μυστικό τοίχο. Αν όχι, δοκιμάστε το ίδιο και στη διπλανή οθόνη. Οταν βρείτε τον τοίχο και USE SHIP RIB WITH WALL, OPEN DOOR, WALK TO DOOR. Στα πόδια σας PICK UP BEAD, OPEN GOLD BOX, USE ORICHALCUM IN MOUTH. Φτάνετε στην Ατλαντίδα.

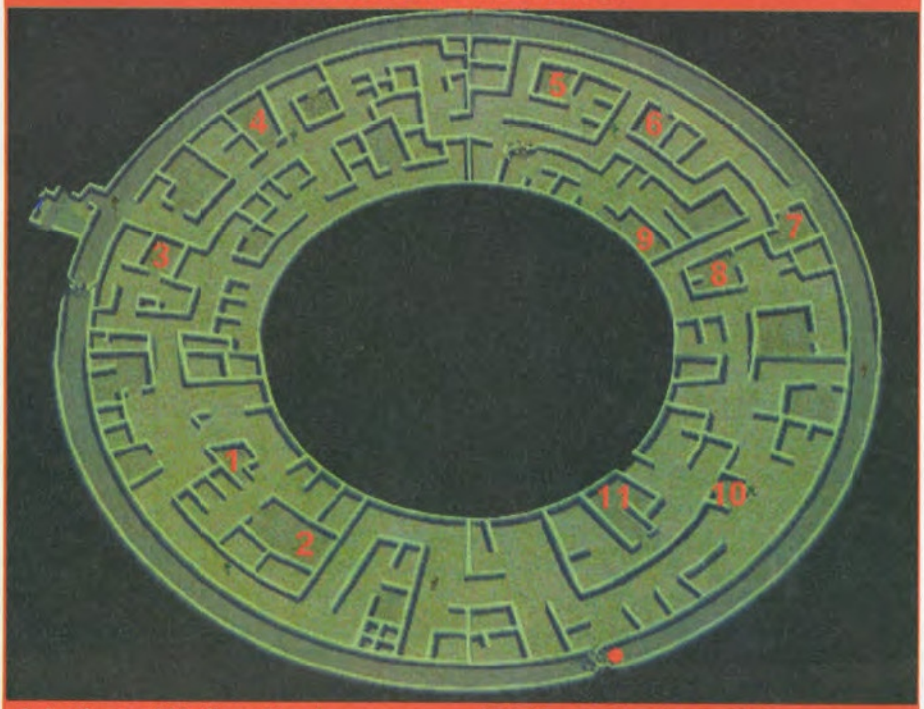
ATLANTIS

(Συνέχεια από το TEAM PATH)

Στην οθόνη (σκοτεινή) TOUCH WOOD THING, PICK UP LADDER, στα δεξιά USE LADDER WITH STONE RUBBLE, USE LADDER, TOUCH STONE THING, OPEN STONED BOX, PICK UP METAL ROD, USE ORICHALCUM WITH METAL ROD. Τώρα βάλτε τους 3 δίσκους στο SPINDLE. Τοποθετήστε τους αντίθετα από ό,τι τους είχατε τοποθετήσει στο μοντέλο της Ατλαντίδας. (Προσοχή, να θυμάστε πώς τοποθετούνται οι δίσκοι σε κάθε PATH, γιατί συνήθως αλλάζουν.) Αν γίνει σωστά, ανοίγει το στόμα του αγάλματος. Τώρα PICK UP LADDER, USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE, πάρτε όλους τους δίσκους σας και μπείτε μέσα. Με βάση το χάρτη πηγαίνετε στα παρακάτω δωμάτια.

* Αρχικά πλακωθείτε με κάποιο φρουρό. Οταν τον νικήσετε, θα πάρετε το BRUTWURST.

ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ



1. Δωμάτιο με λάβα (Lava Room)
2. Δωμάτιο με κομμάτια από Robots (Robot Room)
3. Δωμάτιο κατασκευής ορείχαλκου (Machine Room)
4. Grate που οδηγεί στο δωμάτιο με το EEL
5. Δωμάτιο με άγαλμα που παίρνεις το κεφάλι
6. Grate που οδηγεί στο παράθυρο των φυλακών
7. Δωμάτιο που παίρνεις το Cup
8. Grab Room (Λιμνούλα)
9. Δωμάτιο που βρίσκεται το Spoked Wheel
10. Sentry Room
11. Φυλακές

* Εδώ βρίσκεις το RIB CAGE

* Μετά πηγαίνετε στο εξωτερικό δαχτυλίδι και πάρτε RIB CAGE (χάρτης).

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 2 (ROBOT PART) και πάρτε από τον τοίχο BRONZE GEAR.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 5 και πάρτε το κεφάλι του αγάλματος.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 9 και πάρτε το spoked wheel.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 4 και OPEN GRATE, WALK GRATE. Θα βρείτε το EEL, πάρτε το.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 7 και με τη βοήθεια της σκάλας περάστε απέναντι. Πάρτε από το άγαλμα το CUP.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 6 και OPEN GRATE, WALK GRATE. Βρίσκεστε σε ένα παράθυρο των φυλακών. Εδώ USE

ORICHALCUM IN SENTRY STATUE.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 8 (λιμνούλα) και USE BRUTWURST WITH RIB CAGE, USE BAITED RIB CAGE WITH POOL, μόλις το καβούρι πιαστεί, πάρτε το.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 1 (LAVA ROOM) και USE CUP WITH PEDESTAL, USE STATUE'S HEAD WITH PLAQUE.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 3 (MACHINE ROOM) και USE BRONZE SPOKED WHEEL WITH PEG. Ανεβείτε στο μηχάνημα και USE LAVA-FILLED CUP WITH FUNNEL. Τώρα κάτω και PICK UP BEADS, PICK UP SPOKED WHEEL.

* Πηγαίνετε στο δωμάτιο 11 και στη λίμνη USE ORICHALCUM IN EEL SCULPTURE, USE ORICHALCUM IN FISH STATUE. Μπείτε στην πόρτα που άνοιξε. Προχωρήστε στο 11 και PICK UP STATUE PART, TALK SOPHIA, 1, 1, 1. Προχωρήστε στα κανάλια.

CANAL

Εδώ USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS, WALK TO CANAL, USE ORICHALCUM IN CRAB MOUTH, FLOAT TO GATE στην αριστερή πόρτα, USE

SUNSTONE WITH SPINDLE, αριστερά στην άλλη πόρτα USE MOONSTONE WITH SPINDLE. Στην άλλη οθόνη κατεβείτε από το μηχάνημα και WALK TO DOORWAY. Εδώ PICK UP CRESCENT-SHAPED GEAR, CLOSE CUPBOARD, LOOK AT CUPBOARD. Βγείτε έξω και με το μηχάνημα προχωρήστε αριστερά, USE WORLDSTONE WITH SPINDLE. Εδώ θα δείτε ένα archway. Μπείτε σε αυτό. Θα βρεθείτε σε ένα χαλασμένο άγαλμα. Εδώ USE LADDER WITH SENTRY STATUE, USE LADDER, OPEN CHEST PLATE, LOOK AT

CHEST PLATE. Βάλτε το κομμάτι όπως είδατε στο σχεδιάγραμμα, με τη μόνη διαφορά το bronge gear επάνω αριστερά. Ρίξτε τον ορείχαλκο, το χέρι του αγάλματος κουνιέται. Κατεβείτε από τη σκάλα και USE CHAIN WITH BRONZE LOOP, USE CHAIN WITH STATUE ARM, USE LADDER, LOOK AT CHEST PLATE. Βάλτε το bronge gear στο κάτω αριστερό και ρίξτε τον ορείχαλκο.

Η πόρτα σπάει. USE LADDER, PICK UP HINGE PIN. Πηγαίνετε τώρα πίσω στη Sophia και GIVE HINGE PIN TO SOPHIA, OPEN CAGE, 3, 3, PICK UP CAGE. Πηγαίνετε πάλι στην πόρτα που ανοίξατε. Πείτε στη Sophia 1, 1, και WALK TO HALL, WALK DOOR αριστερά. Εδώ LOOK AT SOPHIA, USE ORICHALCUM IN MOUTH, USE GOLD BOX WITH NECKLACE. Προχωρήστε αριστερά, LOOK AT STRANGE SKELETONS, PICK UP SCEPTER. Βγείτε έξω από αυτή την οθόνη και προχωρήστε αριστερά. Στην επόμενη πόρτα μπείτε μέσα. Στο μηχάνημα WALK TO MOUTH, βάλτε τους μοχλούς στα δύο slots (αριστερό-δεξί) USE ORICHALCUM IN MOUTH. Κάντε PUSH στους δύο μοχλούς, ξεκινάτε. Καθώς το μηχάνημα κινείται, πάρτε τον αριστερό μοχλό και βάλτε τον στη μεσαία τρύπα. Γυρίστε τους μοχλούς. Κάποια στιγμή το μηχάνημα κολλάει και πέφτει έξω.

Εδώ προχωρήστε προς το κέντρο και μετά προς τα έξω. Μπείτε στο πιο δεξί όπως κοιτάτε, ανεβείτε τα σκαλιά, μπείτε στην πιο δεξιά πόρτα. Μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά, ανεβείτε τα σκαλιά δεξιά και μπείτε στην πρώτη πόρτα. Προχωρήστε αριστερά, δείτε το σχέδιο με προσοχή, αυτό που είναι στον τοίχο. Κατεβείτε τα σκαλιά, ανεβείτε τη μεγάλη σκάλα και μπείτε στην πρώτη πόρτα.

Επιτέλους, φτάσατε στην οθόνη με τη λάβα και το γρίφο. Περάστε απέναντι. Είναι αρκετά εύκολο. Συνεχίστε τώρα όλο δεξιά. Τώρα WALK στο κτίριο. Στο SPINDLE βάλτε τους δίσκους όπως είδατε προηγουμένως στην τοιχογραφία. Οι Γερμανοί έρχονται. Απαντήστε 2, 1, 3, 2, 1, 1, 1, 1. Ο Kerner δεν πρόκειται να σας ενοχλήσει ξανά. Στον Uberman απαντήστε 3, 2, 3, 4, 3, 2, 1 και παρακολουθήστε το φινάλε.

BENEATH A STEEEL SKY

Το παιχνίδι ξεκινά μετά την πτώση του ελικοπτέρου στη γέφυρα του εργοστασίου. Μετά τη σύντομη εισαγωγή και τους διαλόγους που ακολουθούν, βρίσκεστε πάνω στο πατάρι. Αριστερά, υπάρχει ένας μοχλός. Πάρτε το μοχλό και χρησιμοποιήστε τον στην κλειστή πόρτα δεξιά. Η πόρτα ανοίγει. Βγείτε έξω και αφού παρακολουθήσετε το animation, μπείτε ξανά μέσα στο κτίριο. Κατεβείτε κάτω και προχωρήστε δεξιά. Εντοπίστε το μεσαίο σωρό από παλιοσίδερα και βάλτε του την κάρτα με το κύκλωμα που περιέχει την προσωπικότητα του Joey. Εξετάστε το ρομπότ-μεταφορέα. Πατήστε πάνω στον αναβατήρα και αμέσως κατευθυνθείτε προς το δωμάτιο δεξιά. Ανοίξτε το ντουλάπι και πάρτε από μέσα το κλειδί, προτού επιστρέψει ο εργάτης. Οταν έρθει, μιλήστε του και μετά στον Joey. Επιστρέψτε στο δωμάτιο αριστερά. Μιλήστε στον Joey και πείστε τον να επισκευάσει το ρομπότ-μεταφορέα. Αυτό θα κινηθεί και θα φέρει ένα βαρέλι. Αφήνοντάς το στον αναβατήρα, αυτό κατεβαίνει αυτόματα. Ετσι, ανοίγει η τρύπα και μπορείτε να πηδήξετε κάτω. Σε λίγο έρχεται και ο Joey. Εξετάστε την κλειδαριά δίπλα στην πόρτα και μιλήστε στον Joey. Αυτός θα την ανοίξει και θα βρεθείτε, προ εκπλήξεως, να σας προστατεύει η κάμερα από βέβαιο θάνατο. Ψάξτε το πτώμα του παραλίγο δολοφόνου σας και βρείτε την κάρτα του, με την οποία θα κινείστε στη συνέχεια.

Βγείτε από την πόρτα και περπατήστε δεξιά. Στη συνέχεια, μπείτε στην πάνω δεξιά πόρτα και μιλήστε στο κορίτσι (Anita). Αν κάποια στιγμή έρθει ο Lamb και σας διώξει, αγνοήστε τον και γυρίστε πίσω. Τώρα, πηγαίνετε δεξιά και βάλτε το κλειδί μέσα στα γρανάζια που γυρίζουν. Η μηχανή καταστρέφεται. Πάρτε πίσω το κλειδί σας και γυρίστε αριστερά. Το ρομπότ-συγκολλητής έχει σταματήσει να εργάζεται. Είναι ευκαιρία να αλλάξετε κοστούμι στον Joey. Με το κλειδί ξεβιδώστε το κέλυφος του ρομπότ-συγκολλητή, μιλήστε στον Joey και δώστε

του το κέλυφος. Γυρίστε δεξιά και προσπαθήστε να μπείτε στο δωμάτιο που προστατεύεται από τους ανιχνευτές. Μιλήστε στον Joey και ζητήστε του να μπει (αφού τα ρομπότ μπαινοβγαίνουν ελεύθερα εκεί). Μπορείτε να τον παρακολουθήσετε από το παράθυρο του δωματίου. Μιλήστε του και πείτε του να καταστρέψει το κουτί με τις ασφάλειες. Μόλις ο Joey βγει από το δωμάτιο, μπείτε ελεύθερα εσείς. Σηκώστε τη σχάρα στα δεξιά. Κάτω από αυτή θα βρείτε ένα κομμάτι σαν στόκο. Πρόκειται για πλαστικό εκρηκτικό. Το WD40 και το κλειδί δεν πρόκειται να σας χρειαστούν σε καμένα σημείο του παιχνιδιού. Βγείτε τώρα έξω (αν πήρατε ένα από τα δύο τελευταία, θα έχετε μια έξτρα καθυστέρηση) και κατευθυνθείτε προς το ηλεκτρικό εργοστάσιο. Αυτό βρίσκεται τέρμα αριστερά. Προχωράτε δηλαδή αριστερά, μέχρι να βρείτε το γέρο που κάθεται στην καρέκλα.

Με το κλειδί ξεβιδώστε τα δύο κουμπιά πάνω στο λέβητα (δεξιά στο βάθος). Μιλήστε στον Joey και ζητήστε του να πατήσει το δεξί κουμπί και ταυτόχρονα πατήστε εσείς το αριστερό. Ο τεχνικός πανικοβάλλεται και φεύγει για να διορθώσει τη ζημιά. Αριστερά υπάρχουν οι πίνακες ελέγχου. Σβήστε τη λάμπα από το διακόπτη (πάνω αριστερά στους πίνακες) και βγάλτε τη σβηστή λάμπα. Στη θέση της βάλτε το πλαστικό εκρηκτικό και ανάψτε ξανά το φως. Η μικρή έκρηξη, που ακολουθεί, ελευθερώνει τον πίνακα ελέγχου. Βεβαιωθείτε ότι και οι δύο διακόπτες βρίσκονται προς τα κάτω.

Γυρίστε στο ασανσέρ (δεξιά-δεξιά-δεξιά) και κοιτάξτε το κόκκινο καλώδιο που κρέμεται (δεξιά). Μιλήστε στον Joey και ζητήστε του να το κολλήσει. Αυτό θα κοπεί και θα πέσει. Χρησιμοποιήστε την κάρτα, που πήρατε από το πτώμα, στη θυρίδα του ασανσέρ και μπείτε μέσα. Μόλις έρθει και ο Joey, θα κατεβείτε έναν όροφο πιο κάτω. Δίπλα στο σημείο όπου είστε υπάρχει το καλώδιο που έκοψε πριν από λίγο ο Joey. Πάρτε το και πηγαίνετε στο δωμάτιο του

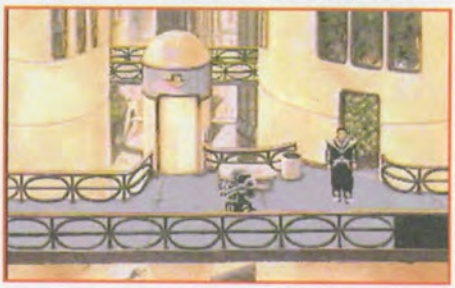
Reich. Θα το βρείτε ακολουθώντας την εξής διαδρομή: αριστερά, μπαίνετε στην πράσινη πόρτα και βάζετε την κάρτα στην αριστερή πόρτα. Σηκώστε το μαξιλάρι στο κρεβάτι και πάρτε το περιοδικό που υπάρχει από κάτω. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο ταξιδιωτικό γραφείο. Θα το βρείτε τέρμα δεξιά στο διάδρομο (διαδρομή: κάτω, δεξιά, δεξιά, πάνω). Μιλήστε στον υπάλληλο, στον πάγκο. Δώστε του το περιοδικό που αποτελεί συλλεκτικό αντικείμενο και ανταλλάξτε το με ένα εισιτήριο. Πάρτε το εισιτήριο από τον πάγκο και βγείτε, ώστε να βρείτε τον Lamb. Ενα καλό σημείο για να του "τη στήσετε" είναι έξω από τα διαμερίσματα (έξω από του Reich, όπου είχατε πάει προηγουμένως). Μόλις εμφανιστεί, μιλήστε του και δώστε του το εισιτήριο. Αυτός, σε ένδειξη ευγνωμοσύνης, σας προσφέρει μια δωρεάν ...εκδρομή στους χώρους της εταιρίας. Επιστρέψτε στο εργοστάσιο: βγείτε από την αυλή και πηγαίνετε στο ασανσέρ. Ανεβείτε στον επάνω όροφο και από εκεί μπείτε στην πόρτα στο βάθος δεξιά. Περιμένετε να έρθει ο Lamb, μιλήστε μαζί του και ζητήστε του να σας εκπληρώσει την υπόσχεσή του για

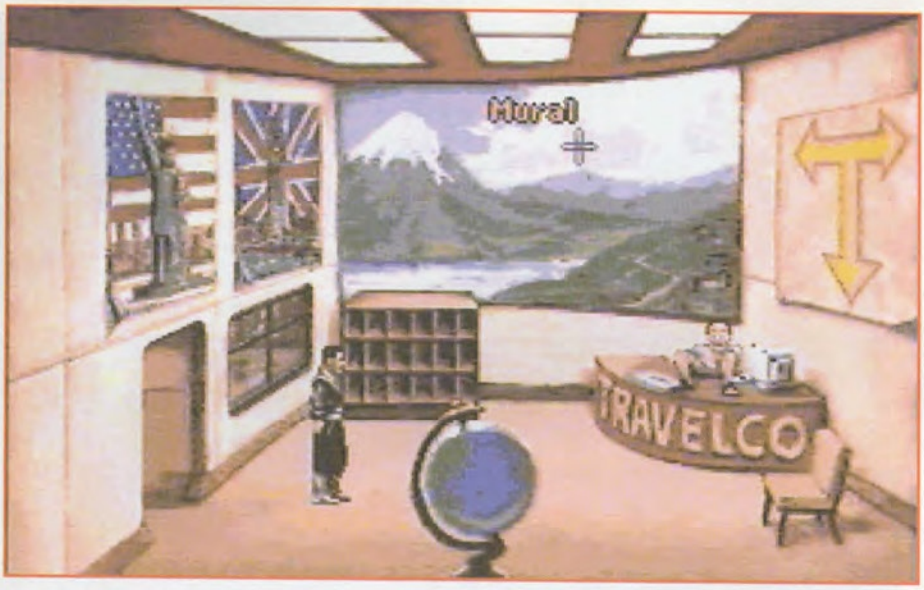
την ξενάγηση στο εργοστάσιο. Μόλις φύγει, προχωρήστε στο χώρο του αντιδραστήρα (δεξιά) και μιλήστε στην Anita. Δώστε της την ταυτότητα και θα σας δώσει την κάρτα, ώστε να έχετε μεγαλύτερη πρόσβαση στα τερματικά. Πρέπει να την πείσετε να σας μιλήσει για το Schriebmann. Η επόμενη στάση είναι το γραφείο εμφυτεύσεων. Η διαδρομή είναι η εξής: αριστερά, αριστερά, αριστερά, ασανσέρ (περιμένετε τον Joey), αριστερά, αριστερά, αριστερά. Μιλήστε στον προβολέα και βάλτε τον Joey να μιλήσει στο ολογράφημα, έτσι ώστε να μπορέσετε να μπείτε μέσα. Ισως χρειαστεί να δοκιμάσετε

αρκετές φορές, ώσπου να τα καταφέρετε. Πηγαίνετε αριστερά. Δείτε το γιατρό και παζαρέψτε μαζί του την εμφύτευση. Μιλήστε στο γιατρό ξανά, μέχρι να σας πει να πάτε να δείτε το φίλο του (του ζητάτε να πάτε στο ισόγειο), τον Anchor (δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά). Οταν του μιλάτε για την "ειδική ασφάλιση", εξηγήστε του ότι

σας έστειλε ο γιατρός. Οταν ο Anchor βγει για να τηλεφωνήσει, βάλτε τον Joey να λιώσει την άγκυρα από το άγαλμα. Ενώστε την άγκυρα και το καλώδιο, κατασκευάζοντας έτσι ένα αγκίστρι αναρρίχησης. Πηγαίνετε πίσω προς την έξοδο κινδύνου (διαδρομή: αριστερά, αριστερά, ασανσέρ, αριστερά, αριστερά, πάνω δεξιά, σκάλες και τέλος δεξιά). Ρίξτε το αγκίστρι στο έμβλημα της ασφάλειας. Ξεχάστε τις ντουλάπες και περάστε κατευθείαν στο interface του επόμενου δωματίου. Βάλτε την κάρτα σας στο interface και χρησιμοποιήστε το.

Virtual Reality. Πάρτε την μπάλα. Βγείτε δεξιά, ανοίξτε την τσάντα με το εικονίδιο του πόμολου. Πάρτε το μεγεθυντικό φακό και την "έκπληξη των γενεθλίων". Χρησιμοποιήστε το αποσυμπιεστικό πρόγραμμα στα συμπιεσμένα δεδομένα στο inventory σας. Βγείτε δεξιά. Χρησιμοποιήστε τους κωδικούς που βρήκατε στο πάτωμα. Κανονικά δεν πρέπει να αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα εδώ, η ακριβής διαδικασία όμως είναι

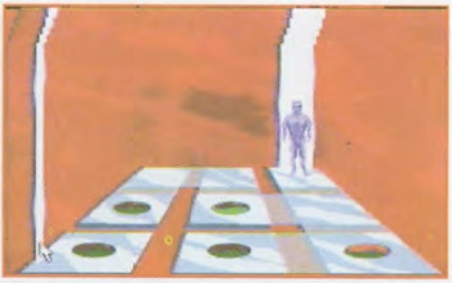


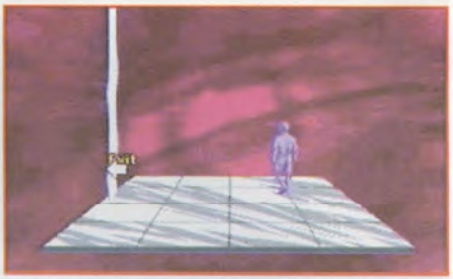


η εξής: Βάζετε το ένα στο τετράγωνο όπου βρίσκεστε. Πηγαίνετε δεξιά και βάζετε το άλλο. Επιστρέφετε στο πρώτο και παίρνετε το κομμάτι που αφήσατε και το βάζετε στο επάνω. Πηγαίνετε δεξιά και μετά κάτω και παίρνετε το άλλο κομμάτι, το οποίο βάζετε στο επάνω κ.ο.κ. Πάρτε το bust και το βιβλίο και χρησιμοποιήστε το μεγεθυντικό φακό στα τρία έγγραφα. Τώρα αποσυνδεθείτε και χρησιμοποιήστε το τερματικό με τη βοήθεια της κάρτας σας. Πατήστε 4-2-2-2-1-1-2. Ενεργοποιήστε το Φοίνικα, έτσι ώστε να έχετε απεριόριστη πρόσβαση και "αλλάξτε τα φώτα" του Lamb, παίρνοντάς του το λογαριασμό και την πρόσβαση. Βεβαιωθείτε ότι διαβάσατε τα πρώτα δύο έγγραφα στις Υπηρεσίες Ασφαλείας. Γυρίστε και μιλήστε πάλι στον Lamb. Θα τον βρείτε κάπου κοντά στο ασανσέρ που κατεβαίνει προς τα κάτω (ασανσέρ, αριστερά, δεξιά). Αν δεν τον βρείτε εκεί, κάντε μια βόλτα τριγύρω και επιστρέψτε στο ίδιο σημείο, μέχρι να εμφανιστεί. Μιλήστε του και αποκτήστε πρόσβαση στο διαμέρισμά του. Πηγαίνετε κάτω, στο επόμενο επίπεδο και μπείτε στο διαμέρισμα του Lamb (ασανσέρ, αριστερά, πράσινη

πόρτα, κάρτα στη δεξιά σχισμή, δεξιά πόρτα). Αν θέλετε, ταΐστε τη γάτα του και πάρτε τη βιντεοκασέτα από το ράφι. Τώρα μπορείτε να κατεβείτε στο παρακάτω επίπεδο (βγείτε αριστερά, κάτω, ασανσέρ). Το πρώτο που πρέπει να κάνετε εδώ είναι να μιλήσετε στον πορτιέρη (αριστερά). Θα χρειαστείτε ένα σπόνσορα. Ετσι, βρείτε την κ. Pierdman και μιλήστε της. Οταν αυτή επι-

στρέψει στο διαμέρισμά της, απασχολήστε την, ώστε να μπείτε και εσείς. Θα χρησιμοποιήσετε το ιδιωτικό ασανσέρ στην πιο δεξιά οθόνη. Μιλήστε της πάλι για sponsoring και αυτή θα πάει να χρησιμοποιήσει το τηλέφωνο. Βάλτε τη βιντεοκασέτα, που πήρατε από το διαμέρισμα του Lamb, στο βίντεο, ώστε να αποσπάσετε την προσοχή του σκύλου. Πάρτε τα μπισκότα σκύλου και φύγετε. Επιστρέψτε στο ασανσέρ και στα τούβλα (βγείτε, πάρτε το ασανσέρ και πηγαίνετε αριστερά). Οταν η κ. Pierdman εμφανιστεί με το σκυλάκι της,



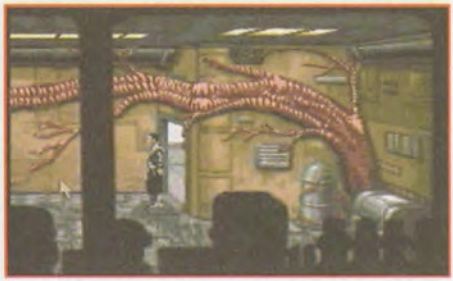


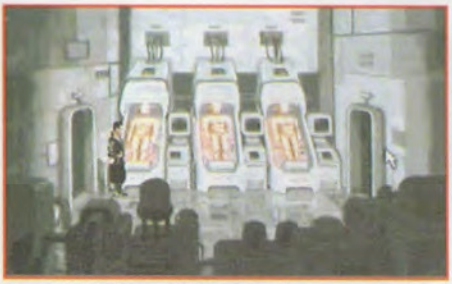
βάλτε τα μπισκότα στη σανίδα και τραβήξτε το σχοινί. Το σκυλί θα κάνει ...ένα μπανάκι. Τώρα μπορείτε να μπείτε στην εκκλησία. Δεν υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορείτε να κάνετε εκεί. Θα ανακαλύψετε ότι η Anita είναι νεκρή. Βγείτε πάνω δεξιά (εκεί όπου στεκόταν ο φρουρός), περάστε από τη μεσαία πόρτα, ανοίξτε τη μεσαία ντουλάπα. Είναι καιρός να επιστρέψετε στον αντιδραστήρα και να τον εξερευνήσετε (αριστερά, αριστερά, ασανσέρ, δεξιά, πάνω δεξιά, δεξιά, δεξιά). Ανοίξτε τη μεσαία ντουλάπα και βάλτε την ειδική στολή για προστασία από την ακτινοβολία. Πηγαίνετε δεξιά. Χρησιμοποιήστε τον πίνακα ελέγχου για να ανοίξετε τον αντιδραστήρα. Μπείτε μέσα και πάρτε την κάρτα της Anita (βρίσκεται στο πάτωμα δεξιά). Βγείτε από τον αντιδραστήρα, κατευθυνθείτε αριστερά και βάλτε τα ρούχα σας. Επιστρέψτε στο κτίριο της ασφάλειας (αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά, πάνω δεξιά, ασανσέρ). Χρησιμοποιήστε το interface με την κάρτα της Anita,

που μόλις βρήκατε. Επειδή σε αυτό το σημείο έχει μεγάλη σημασία ο σωστός συγχρονισμός, θα πρέπει να μειώσετε την ταχύτητα. Βάλτε το κάλυμμα στο πρώτο μάτι, πηγαίνετε δεξιά και βάλτε το κάλυμμα στο δεύτερο μάτι. Αμέσως πηγαίνετε επάνω. Πηγαίνετε επάνω, δεξιά και πάρτε το διαπασών. Προλάβατε; Πηγαίνετε ξανά αριστερά και χρησιμοποιήστε το playback στο πηγάδι. Αποσυνδεθείτε. Πηγαίνετε κάτω στο πάρκο (ασανσέρ, αριστερά, δεξιά, ασανσέρ, αριστερά, ασανσέρ, δεξιά). Μιλήστε στον κηπουρό (Eduardo). Μιλήστε στο αγόρι. Μιλήστε αρκετές φορές ακόμα στον Eduardo και μετά κατευθυνθείτε αριστερά μέχρι το club. Μπείτε στο club και επιλέξτε το πρώτο κομμάτι από το jukebox. Μόλις ο ιδιοκτήτης σηκωθεί, πάρτε το ποτήρι από το τραπέζι του και πηγαίνετε στο γιατρό για την εμφύτευση (βγείτε αριστερά, πάνω δεξιά, ασανσέρ, αριστερά, αριστερά, αριστερά). Δώστε του το ποτήρι και αυτός θα αντιγράψει τα δαχτυλικά αποτυπώματά του σε εσάς. Προτού βρεθείτε στο κελάρι, πρέπει να πάρετε κάτι ακόμα. Πηγαίνετε στο παράπηγμα (βγείτε δεξιά, δεξιά, κάτω δεξιά, ασανσέρ, δεξιά, κάτω αριστερά). Εξετάστε την πόρτα. Χρησιμοποιήστε την κάρτα στην κλειδαριά. Μπείτε μέσα και πάρτε τους συνδετήρες. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο club (βγείτε αριστερά, αριστερά, πόρτα club). Βάλτε τον αντίχειρά σας στο μεταλλικό πιάτο δίπλα στην πόρτα, στην πάνω δεξιά γωνία. Χρησιμοποιήστε το λοστό για να ανοίξετε το καπάκι της συσκευασίας και βάλτε το πάνω

στο μικρότερο κουτί. Σκαρφαλώστε στο κουτί και χρησιμοποιήστε το λοστό στη σχάρα και στη συνέχεια τους συνδετήρες.

Μπείτε στο στενό πέρασμα. Πηγαίνετε δεξιά. Ακολουθήστε τις διαγώνιες ράγες και μετά πάλι δεξιά. Τώρα, βάλτε τη λάμπα στην υποδοχή, στην αριστερή άκρη της τρύπας (στο κάτω σύρμα). Βεβαιωθείτε ότι δεν θα προχωρήσετε μπροστά από την τρύπα, γιατί θα σας πιάσει ένα τέρας. Πηγαίνετε δεξιά





και πάλι δεξιά. Εδώ ίσως πάλι χρειαστεί να μειώσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Τρέξτε κάτω στο τούνελ, αλλιώς το ταβάνι θα σας πλακώσει. Χρησιμοποιήστε τη μεταλλική μπάρα στο σοβά, πάνω από το έκκριμα στον κισσό. Χρησιμοποιήστε την μπάρα στα τούβλα που θα έρθουν στο φως. Πάρτε το τούβλο και χρησιμοποιήστε την μπάρα στο έκκριμα. Χτυπήστε την μπάρα με το τούβλο.

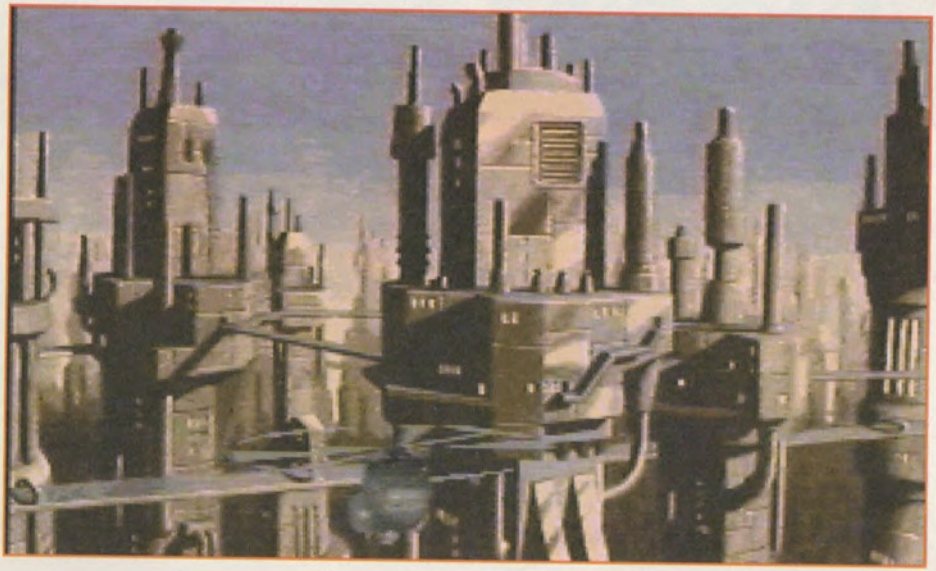
Τραβήξτε την μπάρα πάλι έξω.

Οταν έρθει το ρομπότ συντήρησης, βγείτε από την πόρτα. Περάστε από την πόρτα στο κέντρο της οθόνης. Χρησιμοποιήστε τη μονάδα ελέγχου για να μειώσετε τη θερμοκρασία. Τραβήξτε τη μεταλλική μπάρα στο ταβάνι, προτού ανοίξει ξανά το κάλυμμα. Πηγαίνετε επάνω. Μετά δεξιά και περάστε από την πόρτα. Βάλτε την κάρτα με τα κυκλώματα του Joey στην υποδοχή, στο πίσω μέρος του ιατρικού ρομπότ. Συνεχίστε εξαντλητικά τη συζήτηση. Βγείτε από την κάτω αριστερή πόρτα. Πηγαίνετε αριστερά

και κοιτάξτε από το πλέγμα στον τοίχο. Πείτε στον Joey να ελέγξει το δωμάτιο με το δοχείο. Μπορείτε να τον παρακολουθήσετε πάλι από το πλέγμα. Μόλις ανοίξει την τάπα, πηγαίνετε δεξιά, μπείτε στην πόρτα και μετά στην επάνω αριστερή πόρτα. Το ανδροειδές θα πέσει. Βγείτε πάνω δεξιά. Περάστε από την πόρτα πάνω δεξιά και χρησιμοποιήστε την κάρτα σας στο τερματικό για να ανοίξετε την πόρτα. Βγείτε από το δωμάτιο. Ψάξτε το πτώμα και πάρτε την κάρτα του Joey. Γυρίστε πίσω από την επάνω δεξιά πόρτα. Χρησιμοποιήστε την κόκκινη κάρτα σύνδεσης, ώστε να αποκτήσετε πρόσβαση στο interface. Πηγαίνετε δεξιά. Τυφλώστε το μάτι και πηγαίνετε πάνω. Χρησιμοποιήστε το devine wrath για να εξοντώσετε τον οπλισμένο άνδρα και αποσυνδεθείτε. Χρησιμοποιήστε την κάρτα της Anita για να μπείτε στο interface. Επιστρέψτε εκεί όπου βρήκατε τον οπλισμένο και συνεχίστε δεξιά. Χρησιμοποιήστε τον ταλαντωτή για να σπάσετε το κρύσταλλο.

Πάρτε την έλικα και αποσυνδεθείτε. Βγείτε από το δωμάτιο. Περάστε από την κάτω δεξιά πόρτα. Χρησιμοποιήστε την κάρτα της Anita στην κονσόλα.

Χρησιμοποιήστε τη λαβίδα για να πάρετε ένα κομμάτι ύφασμα από το μεγάλο δοχείο. Γρήγορα χρησιμοποιήστε την τσιμπίδα στο παγωμένο μεγάλο δοχείο. Θα καταλήξετε με ένα παγωμένο κομμάτι υφάσματος. Βγείτε δεξιά. Ανοίξτε το ντουλάπι κάτω από την κονσόλα για το μεσαίο ανδροειδές. Βάλτε την κάρτα του Joey στο ντουλάπι. Χρησιμοποιήστε την κονσόλα για να μεταφέρετε τα δεδομένα του χαρακτήρα. Τρέξτε το πρόγραμμα εκκίνησης και κάντε όλη τη συζήτηση. Πηγαίνετε δεξιά. Πείτε στον Ken να βάλει το χέρι του στον αισθητήρα. Βάλτε το χέρι σας στον άλλο αισθητήρα ταυτόχρονα. Ο Joey θα κολλήσει. Περάστε από την πόρτα και πηγαίνετε δεξιά. Δέστε το καλώδιο στο υποστύλωμα των σωληνώσεων. Κατεβείτε κάτω και χρησιμοποιήστε τη λαβίδα στο γραφείο. Πιάστε το καλώδιο. Οταν ο πατέρας σας πέσει από την καρέκλα, θα αποκτήσετε και πάλι για λίγο τον έλεγχο. Πείτε στον Ken να καθίσει στην καρέκλα. Αυτό ήταν! Πιο μικρό από ό,τι φαινόταν στην αρχή, δυστυχώς...



ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 3601761 ΓΙΑ ΝΑΣ ΤΑ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** (Omni Shop)
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE**
Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470